2

Um pouco adiante na passagem há uma porta do lado direito. Esta porta está coberta por estranhos caracteres, em uma linguagem que você não compreende. Você tentará abrir a porta (vá para 142) ou continuará seguindo a passagem (vá para 343)?

3

O que você oferecerá a eles?

Uma Miríade de Bolso? Vá para 327

Uma Aranha em um Vidro? Vá para 59

Um punhado de Pequenas Amoras? Vá para 236

Se você não puder oferecer nenhuma dessas coisas, poderá desembainhar a sua espada (Vá para 286) ou se dirigir para a porta mais distante (Vá para 366)

4

Você faz aparecer uma bola de fogo e a manda voando no rosto da criatura. Porém, fica assistindo desanimado ao vê-la ricochetear sem nenhum efeito! Você pode lançar rapidamente um Encanto de Cópia de Criatura (Vá para 19), ou desembainhar a sua espada (vá para 303).

5

Você experimenta a maçaneta da porta e ela gira, abrindo para um outro corredor. Logo adiante, a passagem vira para a direita e termina pouco depois em outra porta. Nesta porta há um letreiro que diz “Por Fazer Toque a Campainha para Chamar o Mordomo”. Uma corda – evidentemente a campainha – pende ao lado da porta. Você toca a campainha conforme indicado (vá para 40) ou experimenta a maçaneta da porta (vá para 361)?

6

O caminho segue ao longo do rio por vários metros e depois volta a penetrara na rocha. Você segue o caminho por algum tempo. Vá para 367

7

A porta está trancada. Você pode tentar pô-la abaixo, batendo nela com o ombro (Vá para 268), ou pode lançar um Encanto da Força sobre você mesmo e tentar arrancar a porta das suas dobradiças (Vá para 116).

8

Ela observa espantada o aparecimento de uma réplica perfeita dela mesma entre vocês dois. Ela recua um pouco, e você orienta a sua criação para o ataque. Mas, quando elas se aproximam uma da outra, acontece uma coisa estranha. Elas parecem ser incapazes de chegar perto uma da outra, como duas extremidades giratórias, e sempre se separam bruscamente de um salto. Porém, sua própria cópia pelo menos forçou a criatura a se afastar de você para uma certa distância, permitindo que você corra para a entrada principal da Cidadela. (Vá para 218)

9

Sob o seu Encanto da Ilusão, a multidão de espectadores olha você começar a jogar. Você observa umas duas rodadas e a tensão cresce. Você resolve que é melhor sair do aposento sem mais perda de tempo. Vá para 31

10

Você tateia pela rocha e acaba por encontrar uma pequena alavanca. Ao puxar esta alavanca, a face da rocha esfarela um pouco e aparece uma pequena abertura. Você sobe por esta abertura e chega a uma passagem. Descendo a passagem para a esquerda, você pode ver uma porta e resolve investigar. Vá para 249

11

Você pode usar:

Um Encanto do Ouro dos Tolos. Vá para 36

Um Encanto de Cópia de Criatura. Vá para 262

Um Encanto da Percepção Extra-Sensorial. Vá para 128

Um Encanto de Fraqueza. Vá para 152

Se você não tiver nenhum desses encantos, terá que desembainhar a sua espada e lutar. Vá para 16

12

Ele fica parado diante de você, respirando pesadamente. O Encanto dele evidentemente foi bastante exaustivo. Você pode usar essa oportunidade para:

Deslocar-se rapidamente para o armário das armas. Vá para 274

Pular para debaixo da mesa. Vá para 335

Correr para a janela. Vá para 78

13

A maçaneta gira e você abre a porta para um outro aposento, onde há bastante atividade Três velhas feias, com narizes e queixos compridos, circulam pelo aposento – que parece ser alguma espécie de cozinha – pegando vários ingredientes dos armários e acrescentando-os a um caldo dentro de um grande caldeirão. Há um pedaço de carne assando em um espeto, embaixo de uma grande chaminé. Olhando mais atentamente, você descobre que a carne, na verdade, não é de um animal, mas sim um Anão inteiro que escurece ao fogo. Uma das mulheres olha para você e diz: “Ah, você deve ser o novo empregado... ou é a próxima refeição?”, com o que todas as três começam a dar gargalhadas e gritos enquanto riem. Você deixará que elas acreditem que você é o novo empregado que elas estão esperando (Vá para 302) ou quer investigar o aposento mais vagas (vá para 215)?

14

A sombra do muro dificulta muito a visão. Uma pedra solta desliza, e você perde o equilíbrio, oscilando à beira do que você tem consciência de que deve ser um poço profundo. **Testar a sorte.** Se você tiver sorte, recupera o equilíbrio e caminha em segurança. Você pode então dar a volta no poço e continuar (vá para 79). Se você não tiver sorte, cai lá dentro (vá para 100).

15

A adaga é realmente uma obra de arte e sem dúvida valia um bom preço. A lâmina é feita de metal brilhante, e o cabo é de um couro verde peculiar, com pedras incrustadas. Você lê uma inscrição que diz que esta é uma adaga de arremesso encantada que nunca erra. Em um combate futuro, você poderá usar esta adaga para arremessar em um adversário. Ela causará automaticamente a perda de dois pontos de energia sem necessidade de jogar dados para conhecer a for ça de ataque. Mas você só poderá usá-la mais uma vze. Você põe a adaga em seu cinturão e parte na direção da Cidadela. Vá para 245

16

Resolva esta batalha:

Gark Habilidade 7 Energia 11

Depois de quatro Séries de Ataques, você poderá fugir por uma das portas na extremidade mais distante do aposento (vá para 99). Se quiser continuar a batalha faça isso e vá para 180, se vencer.

17

Todo tipo de alimentos estranhos pode ser encontrado nos armários. Globos oculares, línguas, lagartixas, frascos de líquidos, ervas e frutos silvestres de diferentes formas e tamanhos. Uma garrafa em especial, contendo um líquido verde transparente, chama a sua atenção. Você não tem tempo para ler o rótulo no momento, por isso você a põe no bolso rapidamente, enquanto elas não estão olhando. Você lhes diz que a cozinha parece estar em ordem e sai pela porta do lado oposto da cozinha. Vá para 93

18

Ele aponta para uma seção logo acima do chão, que você examina. Finalmente, você escolhe um volume e senta para ler. Balthus Dire aparentemente é o terceiro de uma linhagem de Feiticeiros Senhores da Guerra que governa a Torre Negra e o Reino da Rocha Escarpada. Chegou ao poder depois da morte de seu pai, Craggen Dire, há alguns anos atrás. Os Dires são mestres de Magia Negra há gerações, mas sua força e poder duram somente no período noturno; a luz do sol é uma espécie de veneno para eles. Pouco tempo depois da morte de seu pai, Balthus Dire casou-se com Lady Lucretia, ela também uma Feiticeira de Magia Negra, e desde então eles vêm reinando juntos sobre o Reino da Rocha Escarpada. Ao terminar o livro, você repara que o bibliotecário está com a mão junto ao ouvido, aparentemente escutando alguma coisa. Ele dirige a você um olhar inquisitivo. Você pode procurar outro livro útil, que possa ajuda-lo na sua empreitada (Vá para 84) ou tentar sair da biblioteca pela porta atrás dele (Vá para 31).

19

A escada geme quando você põe o pé nela. Você tenta subir o mais silenciosamente possível, mas a madeira velha range sob o seu peso. De repente, um dos degraus estala, como se acionasse um dispositivo de algum tipo. Para sua surpresa, todos os degraus viram para baixo! Você está agora de pé em uma rampa lisa e inclinadíssima! Por mais que você tente, não consegue manter o equilíbrio e acaba escorregando pela rampa, rolando de ponta cabeça. Se você quiser usar um Encanto da Levitação, poderá voar e descer, fora de perigo, na sacada em cima (vá para 363); do contrário, vá para 254

20

O Macaco-Cachorro diz que não é permitido a ninguém entrar na Torre Negra depois que anoitece – você terá que procurar em outro lugar. Você pode se resignar a lutar (Vá para 288). Ou pode pegar uma pedra e lançar um Encanto do Ouro dos Tolos sobre ela, oferecendo-a como uma pepita de ouro, para suborna-los, convencendo-os a deixar você entrar (Vá para 96). Deduza o Encanto do Ouro dos Tolos de seus Encantos, se você o usar.

21

“O que traz você a estas paragens?” ela pergunta. Você conta a ela sua história, evitando cuidadosamente revelar a sua verdadeira missão. Ela aconselha você a afastar-se desse lugar, caso conheça alguma magia. As criaturas que você encontrou até agora não se comparam com as que habitam o interior da Torre da Cidadela propriamente dita. Ela diz que você jamais encontrará o senhor sem conseguir primeiro o Velo e deseja sorte para você em sua missão. Some 2 pontos de Sorte pelas informações que obteve e siga adiante. Volte para o 6

22

Você abre a porta e sai em um corredor longo e escuro. Vá para 188

23

Você abre a porta e sai em uma passagem que continua direto para frente por algum tempo. Vira para a esquerda, depois para a direita, até que você chega a um arco à sua frente que dá para um grande aposento. Você caminha na direção do aposento e entra nele. Vá para 169

24

Você prova o vinho e, enquanto está apreciando o seu sabor, ouve um ruído tilintante. Você se vira para olhar na direção de onde o ruído está vindo e fica horrorizado ao ver que as garrafas nas prateleiras estão se mexendo sozinhas. Uma garrafa voa do lugar onde está e se projeta na sua direção, errando por pouco a sua cabeça e se espatifando na parede atrás de você. Uma outra voa na sua direção, depois outra, até que você está recebendo uma chuva de garrafas vindas de todas as direções. Você toma consciência de que sua única defesa é usar o Encanto do Escudo. Lance este encanto, se você puder, e vá para 372. Se não puder lançar este Encanto, vá para 219.

25

A porta abre, dando para um aposento grande e circular. Você coça a cabeça, intrigado. No centro do aposento, vê uma pequena “ilha”, cercada por um fosso largo, na qual está uma arca, trancada por ferrolhos metálicos. O fosso é largo demais para ser pulado e é muito fundo. Logo na entrada, há um pedaço de corda. Existe uma outra porta do outro lado do aposento, dando para fora dele. Você:

Ignora a caixa e contorna o fosse até a outra porta? Vá para 206

Lança um Encanto da Força e salta sobre o fosso? Vá para 133

Pega a corda e formula um plano? Vá para 239

26

Você lançará:

Um Encanto de Fogo? Vá para 87

Um Encanto de Fraqueza? Vá para 345

Um Encanto de Cópia de Criatura? Vá para 101

Se você não possuir nenhum deles, retorne para 304 e Escolha de novo.

27

Quando você mostra as Peças de Ouro, as três criaturas interrompem seu caminho. Eles engasgam ao olhar para suas moedas. Uma mão invisível as agarra e coloca no chão. Elas olham para você, e uma voz pede mais. Você pega todas as suas Peças de Ouro e joga no centro do aposento. Uma voz soa, dizendo: “Bem, estranho, você é realmente bem-vindo na casa dos MIKS. Agradecemos o seu presente. Se está seguindo adiante, vá pela porta à sua frente, mas tome cuidado com os Ganjees. Desejamos sorte para você na sua jornada“. Você pode acrescentar um ponto de Sorte pelos votos de sucesso dos Miks e sair pela porta à sua frente. Vá para 206

28

Você lança o Encanto e faz aparecer uma bola de fogo nas suas mãos. Eles interrompem seu caminho e observam você atentamente. Você joga a bola na direção deles, e eles gritam de medo, rolando aterrorizados para longe de você, com medo de seus óbvios poderes. Enquanto você ainda tem controle sobre o Encanto, cria mais três bolas de fogo menores e as arremessa sobre cada um deles. Eles uivam e se dispersam, rolando pelo corredor para longe de você. Você pode agora prosseguir pela passagem da esquerda (Vá para 243) ou pela passagem da direita (Volte para 2).

29

Cautelosamente, você se aproxima do homenzinho. Ao chegar perto, um único olho se abre e olha diretamente no seu rosto. Um sorriso largo se espalha de orelha a orelha na criatura e ela desaparece! “Bom dia para você!” diz uma vozinha chilreante atrás de você, e, ao voltar-se, você o vê ali, ainda sorrindo. “Sou O’Seamus, o Duende!”, ele diz, dando risinhos, e estende a mão para você. Ele parece suficientemente amigável – você aperta a mão dele e tenta fazer amizade (vá para 271) ou desembainha sua espada (vá para 131)?

30

A fera é imensamente poderosa. Você desembainha a sua espada e a batalha começa: Fera das Garras Habilidade 9 Energia 14

Depois que você tiver atingido a criatura pela quarta vez, vá para 241.

31

Você sai do aposento pela porta do outro lado, a qual abre para uma passagem curta que termina em uma grande porta de madeira. A maçaneta desta porta gira, deixando que você entre em uma grande câmara. Vá para 169.

32

Passando por sobre os corpos, você se aproxima do portão e chama o porteiro, para em seguida se esconder na escuridão quando ele se aproxima. Ele vê os corpos e sai para investigar, e, enquanto isso, você aproveita para esgueirar-se rapidamente pelo portão e trancá-lo do lado de fora. Vá para 251

33

Quando você tenta se levantar, o Orca e o Goblin agarram você e o seguram no chão, enquanto o Anão avança com sua clara. Vá para 213

34

A chave gira e, retirando a tranca, você abre a caixa, encontrando outra chave, dessa vez talhada em um metal verde cintilante. Você experimentará esta nova chave de terceira caixa (vá para 89) ou sairá do aposento com as duas chaves (vá para 237)?

35

Você se concentra na sua Ilusão. Você pode convencê-lo de que ele está sendo atacado por um inimigo (vá para 364), ou fazer com que você desapareça, na esperança de que ele virá procurar por você (vá para 246).

36

“Bah!”, diz o Gark, “não é tão fácil me enganar. Jogue fora estes pedaços de latão’. A criatura tem a ideia de que, se você está oferecendo um suborno deve ser um invasor, o que – para um Gark – é uma demonstração assombrosa de raciocínio lógico! Ele dá um tapa em você com sua mão enorme, jogando você sem sentidos no chão. As últimas palavras que você se lembra antes de desmaiar são ditas pelo Gark orgulhoso: “Para a cadeia com esse aqui!” Vá para 234. E não se esqueça de deduzir o Encanto do Ouro dos Tolos desperdiçado.

37

Você puxa a pele e a criatura solta silvos altos. Todas as suas cabeças recuam e ela permanece quieta, observando você. Há uma porta do outro lado do aposento, e você lentamente se desloca na direção dela. Quando você está na metade do caminho, uma das cabeças se projeta e arranca o velo das suas mãos. Mas, ao invés de atacar você, a Hidra se encolhe de volta em um dos cantos. Você segue para a porta cautelosamente. Vá para 229

38

A porta abre para uma passagem curta, calçada com pedras pequenas. A uma pequena distância mais adianta, uma porta elaboradamente entalhada assinala o fim da passagem. Mas, logo antes da porta, uma passagem lateral sai para a esquerda. Você se aproximada da porta, tentando escutar quaisquer sinais de vida do lado de dentro. Quando sua mão toca a maçaneta, uma vez diz: “Não bata; simplesmente entre!” vinda de dentro. Você entrará no aposento, conforme as instruções (vá para 132) ou resolverá desistir desse aposento e tomar a passagem que sai para a esquerda (vá para 306)?

39

Você pega o Vidro e, ao fazer isso, os Ganjees ficam ofegantes. “Racknee!” diz uma voz. “Você voltou!” E com estas palavras uma mão invisível arranca o vidro das suas mãos, coloca-o no chão e abre a tampa. O Homem-Aranha volta-se na sua direção e solta um pequeno grunhido. Você desembainha a sua espada quando a fera avança a passos rápidos para você, furiosamente. Você terá que lutar contra esta criatura:

Homem-Aranha Habilidade 7 Energia 5

Logo que o Homem-Aranha conseguir atingir você pela primeira vez, vá para 208 Se você vencer sem que ele o fira, terá então que lutar contra os Ganjees com a sua espada. Vá para 248

40

Depois de vários minutos, a porta se abre lentamente, e uma criatura corcunda e deformada, com dentes podres, cabelos desgrenhados e roupas esfarrapadas, aparece na sua frente. “Sim senhor (heh, heh) – o que posso fazer pelo senhor?” rosna a criatura semi-humana. “Estou sendo esperado”, você responde e passa por ele, atravessando a porta com confiança. Ele fica um pouco surpreso com seu comportamento e gagueja, sem saber se entra em conflito com você ou não. “Onde é a recepção?” você pergunta. Ele olha para você de soslaio com um dos olhos e faz um gesto na direção de uma bifurcação para a esquerda, a pouca distância dali. Você acreditará nele e tomará a bifurcação para a esquerda (vá para 243) ou não confiará nesta criatura imprevisível e tomará a bifurcação da direita (volta para 2)?

41

As três mulheres se juntam, fazendo um círculo, e sussurram umas com as outras. Com um risinho, uma delas volta-separa você e diz: “Está bem, estranho, nós vamos ajudá-lo no seu caminho”. Ela fita você com olhos frios de pedra e aponta primeiro para você, e depois parede atrás dela. O aposento fica escuro, você sente uma sensação de movimento e, quando a escuridão clareia, você está em outro aposento. Vá para 257

42

Ela pisca, e os jatos de fogo desaparecem. O que você oferecerá a ela?

Um Espelho de Prata? Vá para 138

Uma Escova de Cabelo? Vá para 91

Um Vidro contendo o Homem-Aranha? Vá para 223

Se você não tiver nenhuma dessas coisas, terá que dar alguma desculpa, dizendo que perdeu o presente, e voltar para a sacada, onde pode escolher a porta do meio (vá para 64) ou a porta mais distante (vá para 304).

43

Quando você lança o encanto, ele afrouxa o aperto. Gradualmente, sua força diminui, até que ele acaba por soltar o aperto e cai para trás, ofegante, no chão. Desconte mais um ponto de Energia enquanto trata de seu braço ferido e risque o Encanto da Fraqueza de sua lista. Você pode prosseguir no seu caminho. Volte para 14.

44

O aposento para de sacudir e você cai no chão. O armário das armas está trancado, mas você pode arrebentar a fechadura. Ou pode tirar a sua mochila e procurar uma arma para usar. O que você fará:

Escolher uma arma do armário? Vá para 353

Pegar um artefato na mochila? Vá para 277

45

Se seu estômago aguentar, você poderá experimentar:

Um pouco da carne pendurada. Vá para 166

Um pedaço de fruta. Vá para 313

Uma fatia de queijo. Vá para 253

Um naco de pão. Vá para 97

46

Com um gesto, você estica a mão para frente aponta o chão sob os pés do feiticeiro. Fumaça e chamas irrompem do chão. Balthus Dire salta para trás, um pouco admirado, e em seguida fecha os olhos para se concentrar. Ao se abrirem, você vê um fogo que queima dentro das próprias pupilas, e ele avança por entre as chamas que você criou. Pegando um punhado de pedras em brasa, ele atira isso em você. Você se abaixa para se desviar (Vá para 195) ou pula para o lado (vá para 74)?

47

Que encanto você usará:

Encanto de Cópia de Criatura? Volte para 8

Encanto de Ilusão? Vá para 173

Encanto da levitação? Vá para 259

Se você não possuir nenhum desses encantos, terá que recuar na direção do monumento no centro do pátio e se esconder dela (vá para 209).

48

“Nunca!” grita o feiticeiro, voltando das sombras para enfrentar você. Dessa vez, é você quem sente o tremor do medo, ao ver que ele também se transformou – mas em uma criatura que poderia fazer com que um Demônio do Fogo ficasse paralisado. O rosto de Balthus Dire tornou-se feio e com feições de bruxa, e seus cabelos agora são pequenas serpentes que se contorcem e soltam silvos. Você fugirá desta criatura (vá para 232) ou avançará com seu Tridente (Vá para 199)?

49

A criatura fica olhando fixamente para você com ar inquisitivo, como se estivesse insegura em relação a você. Vá para 255.

50

Vá para 164

51

Você distribui loucamente golpes com sua espada, mas não consegue atingir a criatura. Ou ela é extremamente rápida, ou não possui um corpo sólido que possa ser atingido. Seus dentes estão agora rasgando a sua carne, e você sente sangue na perna. Você terá que se proteger com sua mágica ou enfrentar uma morte certa, trazida por esta criatura que não se vê. Você lançará um Encanto da Força (vá para 301), um Encanto da Fraqueza (vá para 159) ou, se não quiser ou não puder lançar nenhum dos dois, irá para 280.

52

A porta abre e você segue adiante, batendo-a para que se feche atrás de você. Pouca distância à frente, você chega a um cruzamento de três caminhos, no qual você toma a passagem que vai na direção norte. Ela continua por vários metros, conduzindo a uma outra porta. Você pode ouvir risos e vozes alegres do outro lado. Cautelosamente, você abre a porta que dá para um grande aposento, onde um grupo de mais ou menos doze criaturas, de todas as formas, tamanhos e cores, estão se divertindo com os jogos. Quando você entra no aposento, uma voz grita: “Olhem esse deve ser Glaz-Doz-Fut!”, com o que todos eles cumprimentam você, convidando-o para juntar-se à brincadeira. Evidentemente eles estão esperando alguém e confundiram você com o convidado que está faltando. Você continua fingindo e junta-se a eles (Vá para 385) ou dirá a eles que estão enganados e tentará chegar até a porta do outro lado do aposento (vá para 227)?

53

“Para que eu quero suas amoras?” ela ri. “Meu apetite morreu com o meu corpo!” E, quando você olha mais de perto, pode ver que ela também não é nada além de um Fantasma. Ela flutua no ar, vindo na sua direção. Vá para 194

54

Você procura dentro de sua mochila. O que você pegará:

Um Vidro de Unguento? Vá para 287

Uma Miríade de Bolso? Vá para 160

Peças de ouro? Vá para 27

Se você não tiver nenhuma, dessas coisas, terá que retornar para 104 e escolher de novo.

55

Você segue a passagem por algum tempo. Ela vira para a direita e acaba chegando a um beco sem saída. Você pode retornar para a bifurcação e tomar a outra passagem (vá para 249) ou procurar passagens secretas (volte para 10).

56

O Elfo Negro que se aproxima de você é raquítico e maltrapilho. Ele pergunta se você é um convidado ou um aventureiro. Você diz que é um convidado que veio até embaixo para provar o vinho que ele guarda em sua famosa Adega de Vinhos. Com um certo orgulho, ele mostra a você as garrafas de safras que ele guarda para seu Senhor, o Feiticeiro. Algumas delas, ele afirma, possuem poderes mágicos. Ele pergunta se você não quer experimentar o vinho. Você prefere provar:

O Vinho Tinto? Vá para 120

O Vinho Branco? Vá para 163

O Vinho Rosé? Vá para 334

Recusar a oferta dele e seguir adiante no seu caminho? Vá para 95

57

Teste a sua sorte. Se você tiver sorte vá para 150. Se não tiver, vá para 233.

58

Quando você entra, os Gremlins esvoaçam e guincham excitados, depois voam, passando por você e saindo pela porta noite adentro. Você agora está sozinho com os cálices. Você se arriscará a beber alguma coisa? Se o fizer, escolherá:

O líquido claro? Vá para 298

O líquido vermelho? Vá para 267

O líquido leitoso? Vá para 92

Ou sairá e prosseguirá na direção da Cidadela (vá para 156)?

59

Eles ficam revoltados com seu presente e correm para o canto do aposento, se escondendo embaixo das camas. Um tanto desconcertado com o comportamento deles, você deixa o vidro no chão e segue na direção da porta do outro lado do aposento. Vá para 140

60

As criaturas ficam desconfiadas quando você as pressiona, buscando informações. O Anão salta rapidamente de pé, brandindo uma clava de madeira, enquanto o Goblin e o Orca pegam espadas e olham com raiva para você. A namorada do Goblin grita e recua vários passos, enquanto os outros avançam na sua direção. Você terá que lutar contra eles. Você pode usar um Encanto Mágico:

Encanto Levitação. Vá para 33

Encanto da Ilusão. Vá para 295

Ou poderá puxar sua espada e lutar. Vá para 213

61

Você avança com sua espada. O Devlin para... e salta sobre você! Você golpeia com sua espada, mas não consegue fazer nenhum mal à criatura, que está agora em cima de você. O corpo incandescente dele está queimando a sua carne e você está em grande agonia. Ainda assim, ele se mantém firme e você desmaia em choque. Você cai no chão para nunca mais acordar, e o Devlin só larga quando já tem certeza de que seu corpo está queimado além de qualquer possibilidade de recuperação. Afinal, você será mesmo a próxima refeição das criaturas da Torre Negra...

62

Com o Gárgula fora de combate, você decide investigar a caixa do pedestal da criatura. Teste a sua sorte. Se você tiver sorte, pode levar a bolsa com dez peças de ouro trancada lá dentro. Se não tiver sorte, não consegue abrir a caixa. Saia do aposento e vá para 140

63

Você vai até o índice remissivo e verifica a referência. Ao chegar à página correta, você fica decepcionado ao descobrir que a seção foi arrancada do livro! Você pode olhar os Calacorms (Vá para 263) ou verificar os Miks (vá para 135).

64

Você ouve junto à porta e consegue escutar vozes esganiçadas rindo e brigando. Você experimenta a maçaneta e a porta abre. O lado de dentro é um aposento de cores vivas. Há umas poucas camas pequenas em um canto, e, espalhados pelo chão, há pequenos bonecos de várias criaturas brutas. Junto à parede do lado direito há uma caixa, e logo adiante da caixa uma porta. No meio do assoalho, e olhando para você com curiosidade, estão três pequenas criaturas. Têm aparência humana, mas possuem pele verde, orelhas pontudas e olhos muito apertados. Qual será a sua atitude? Você:

Desembainhará a sua espada e se preparará para lutar contra eles? Vá para 286

Procurará em sua mochila alguma coisa para oferecer a eles? Volte para 3

Caminhará confiantemente através do aposento para a posta do outro lado? Vá para 366

65

Você se ajoelha diante dele e se curva. Ele é de fato o seu senhor agora. Você falhou na sua missão.

66

Eles olham um para o outro e conversam. Um deles se adianta e estende a mão comum pequeno cubo, que parece ter sido feito de algum tipo de pão ou bolo. A pedido dele, você põe isso na boca e mastiga. Quando engole, você se sente subitamente forte de novo. Retorne a seus níveis iniciais de Habilidade e Energia e acrescente um ponto de Sorte. Você agradece a ele pela comida e todos pela companhia, depois parte na direção das portas. Vá para 270

67

Você começa a sua luta contra a criatura. Seu primeiro golpe é certeiro e corta uma das seis cabeças. As outras cinco avançam sobre você e, para seu horror, mais duas cabeças crescem onde estava antes a cabeça morta! Uma das cabeças morde profundamente o seu braço. Você perde quatro pontos de Energia. Sua espada obviamente não vai adiantar muito. Você usará um Encanto Cópia de Criatura (Vá para 143) ou alguma coisa de sua mochila (Vá para 226)?

68

“Por qual eu iria, hein?” ele considera. “Vamos ver... eu não iria por uma das duas portas à esquerda da porta de maçaneta de cobre, nem a porta à direita da de maçaneta de bronze.” Qual delas você escolherá?

A porta de maçaneta de latão? Vá para 207

A porta de maçaneta de cobre? Volte para 22

A porta de maçaneta de bronze? Vá para 354

69

A criatura não é de muita conversa, mas você consegue descobrir que está nas masmorras dos subterrâneos da Torre Negra e que provavelmente nunca será libertado, a não ser que se já dado aos Ganjees para o divertimento deles. Quando você pergunta por Balthus Dire, ele fica calado. É melhor você tentar usar um Encanto para conseguir sair dessa prisão. Vá para 193

70

Você voa por cima e mantém0se longe dos botes dele, mas ele não sai do lugar onde está, e não há meio de você contorna-lo voando para chegar à porta. O Encanto acaba por se esgotar e você tem que enfrenta-lo de novo. Você:

Usa um Encanto da Fraqueza? Vá para 307

Usa um Encanto da Força? Vá para 264

Desembainha sua espada? Vá para 325

71

Você desembainha a sua espada e golpeia o tentáculo. O tentáculo não ataca de volta, como uma criatura normal, mas, ao invés disso, está tentando arrastar você para um grande buraco no chão, que está se abrindo em torno da base dele. Você não precisa jogar dados para o tentáculo, uma vez que ele possui uma Força de Ataque de 15 e um índice de energia de 2. Jogue para o combate de maneira normal, mas, se sua própria Força de Ataque ficar abaixo de 15, não subtraia pontos de sua própria energia. Porém, se você não derrotar a criatura em três Séries de Ataque, ela conseguirá arrastar você para seu covil, e sua aventura terá terminado. Se você de fato derrota-la, poderá arrancar o tentáculo de sua perna e prosseguir para a entrada principal da Torre Negra. Vá para 218

72

A sorte não está do seu lado. Seu primeiro olhar na direção da criatura com serpentes na cabeça foi suficiente para selar o seu destino. Você grita de angústia ao sentir que suas juntas começam a endurecer, e seus membros se tornam pesados e incontroláveis. Soba ação do olhar da Górgona, que transforma tudo em pedra, você luta para manter o equilíbrio – mas acaba perdendo-o e cai no chão. Seu corpo petrificado se despedaça com o impacto, e você agora jaz feito em cacos diante de Balthus Dire. Você falhou na sua missão.

73

Você pode tentar se livrar da Cobra de Esgoto, ou mantê-la a distância com um encanto. Se decidir lutar contra a criatura, resolva esta batalha:

Cobra de esgoto Haiblidade 6 energia 7

Se vencer, vá para 112

74

Ao pular de lado, os olhos do feiticeiro seguem você – e a bola de fogo dele também. Ela atinge você no peito, derrubando-o no chão. A queimadura custará 4 pontos de ENERGIA. Se você ainda estiver vivo, poderá preparar outro Encanto para o seu contra-ataque. Vá para 377

75

Você cruza a soleira, fecha a porta atrás de você e espera algum tempo. Ouve as passadas se aproximarem e chegarem até a porta. Uma tagarelice incompreensível do outro lado da porta acaba diminuindo até desaparecer, e você ouve novamente as passadas, desta vez se afastando de você. Você toca a campainha para chamar o mordomo. Volte para 40

76

Enquanto você estava tirando suas Amoras da mochila, Balthus Dire ficou se concentrando em um Encanto. Ele levanta os olhos e explode numa gargalhada. “Amoras do sono!”, ele grita. “O que você espera que eu faça? Ponha tudo na boca?” Ele estala os dedos e seu Encanto se materializa. Vá para 191

77

Balthus Dire fica surpreso com seu sucesso. “Então!” ele exclama. “VocÊ se acha mais forte do que os outros, hein?” Você pode agir rapidamente e lançar um Encanto sobre ele. Qual você escolherá?

Um Encanto da Percepção Extra-Sensorial? Vá para 187

Um Encanto de Fogo? Volte para 46

Um Encanto de Cópia de Criatura? Vá para 349

Se não tiver nenhum desses, ou preferir não lançar um encanto, vá para 355

78

Seus olhos seguem você até a janela. Suas pupilas tornaram-se brancas como o leite. Ele inclina sua cabeça para trás, pisca uma vez e geme. Jogando a cabeça para frente, ele agora olha fixamente para você com olhos que se tornaram cor de prata brilhante! Seu olhar é hipnótico, e você terá que agir rapidamente. Você:

Esconde-se por trás de uma das cortinas? Vá para 324

Arranca uma das cortinas e joga por cima da cabeça dele? Vá para 124

Procura em sua mochila alguma coisa que possa usar? Vá para 277

79

No canto mais distante do pátio, você encontra um arbusto diferente, com galhos contorcidos a partir da haste central, como se estivesse em agonia. As folhas têm a forma de diamantes, com pequenas amoras por baixo, chatas e com forma de pastilhas. Você pode levar algumas amoras com você na sua aventura e avançar um pouco mais ao longo do muro para a entrada principal da Cidadela. Vá para 218

80

Quando, você salta por cima da mesa, o feiticeiro gira em torno de si mesmo. Você tropeça e desaba no chão, ao ver que ele se transformou em uma criatura bem mais perigosa do que você. Seu rosto agora é o de uma bruxa, e seu cabelo uma massa de serpentes que se contorcem e silvam para você. Você continua o seu ataque (vá para 199) ou foge dele (vá para 232)?

81

O gorila-cachorro ri e diz a você que Kyltrog é um preguiçoso que não serve para nada, e que não vale a pena salvá-lo. Você solta um suspiro de alívio quando ele caminha de volta e grita para chamar o porteiro. Alguns momentos depois, o porteiro aparece e abre uma pequena porta para deixar você entrar. Vá para 251

82

Você cai no fosso. Freneticamente, você tenta agarrar a borda ao cair, as sem êxito. Você despenca pelo poço de ponta cabeça, e sua última lembrança é sua queda final ao chocar-se contra o solo lá embaixo, o que mata você instantaneamente. Você falhou na sua missão.

83

O homem é um comerciante. Você diz a ele que vocês são companheiros de profissão, e vocês conversam por algum tempo sobre preços e lucros dentro da Torre Negra. Ele diz que nunca permitiram que ele entrasse nos andares acima do térreo da Cidadela, uma vez que os comerciantes são bastante desprezados lá dentro. Você se despede e segue adiante. Vá para 245

84

Ao examinar as prateleiras, você ouve uma grande movimentação atrás de você. Você se vira rapidamente, a tempo de ver criaturas semelhantes a Orcas, armadas e em guarda, materializaram-se uma após a outra diante de você. Elas avançam e cercam você. O mais alto chega o rosto perto do seu e solta um bafo de respiração diretamente sobre os seus olhos. O aposento gira e você desaba no chão, inconsciente. Vá para 234

85

Você lança seu Feitiço e espera que a bola de fogo apareça na ponta da sua tocha. A tocha se acende, apenas o suficiente para que você veja que há uma porta do outro lado do aposento, mas depois se apaga de novo. Os Ganjees riem mais uma vez dos seus esforços para enganá-los. Você sente uma pancada na cabeça que volta a derrubá-lo no chão. Você perde dois pontos de energia. Você:

Tentará um encanto de ilusão? Vá para 395

Pegará alguma coisa na sua mochila? Vá para 322

Desembainhará a sua espada? Vá para 248

86

Quando você lança o encanto, as duas criaturas ficam olhando espantadas enquanto você flutua no ar, passa sobre suas cabeças na direção do portão, sobre a muralha e para o interior da Cidadela. Você aterrissa do lado de dentro e olha à sua volta. Vá para 251

Mas tome cuidado! Eles com certeza avisarão os guardas da Cidadela.

Risque o Encanto Levitação que acabou de usar na sua Folha de Aventuras.

87

Você cria urna grande bola de fogo nas suas mãos e a lança sobre a criatura. Não adianta nada. Gárgula dá um soco em você, e o golpe joga você no chão. Desconte dois pontos de Energia. É melhor evitar esta fera, siar do aposento e tentar a porta do meio da sacada. Vá para 64

88

A porta é extremamente forte, mas cede um pouco quando você a golpeia. Você pode tentar golpeá-la tanto tempo quanto quiser, até que ela ceda de todo. Jogue um dado para cada tentativa. Se obtiver um seis, você consegue (vá para 292). Para cada tentativa sem êxito, você perderá um ponto de energia. Se você resolver não agir dessa maneira, poderá usar o Encanto da Força (vá para 170), tentar a porta do meio (vá para 64), ou a porta na outra extremidade da sacada (vá para 304).

89

A chave gira, a fechadura se abre e você olha dentro da caixa. Lá dentro há um vidro grande que contém uma aranha. Mas não é uma aranha comum; esta criatura tem o rosto de um velho. Ele está falando com você, mas você não consegue entender o que ele está dizendo. Um barulho chama a sua atenção, você se vira e vê que a porta por onde você entrou está começando a abrir. Você põe o vidro na sua mochila e parte para outra porta. Vá para 237